



Création de personnage

1. Qui suis-je ?

- **Faction**
 - *Agent*
 - Enseignement (AG 42)
 - Concours (AG 45)
 - Urbanisme (AG 49)
 - Communications photofluidiques (AG 53)
 - Eau (AG 56)
 - Bien-être (AG 59)
 - Paix (AG 62)
 - Réhabilitation individuelle (AG 66)
 - Hygiène mentale (AG 70)
 - Pharmachimie (AG 74)
 - Technologie étrangère (AG 77)
 - Étrangers (AG 80)
 - Agence centrale (AG 84)
 - *Mafioso*
 - Triades (RF 44)
 - Possé (RF 45)
 - Cosa Nostra (RF 46)
 - Syndicat (RF 46)
 - *Terroriste*
 - Nouvel Empire (RF 49)
 - Royal Army of Liberation (RF 49)
 - Bugnus (RF 50)
 - Liste Noire (RF 50)
 - Troisième Armée (RF 50)
 - Gaïa (RF 50)
 - Brigade Atlantis (RF 50)
 - *Égaré*
 - Rebelle (RF 52)
 - Transitaire (RF 53)
 - Dissident (RF 53)
 - Squatter (RF 54)
 - « Sans » (RF 54)
 - Rêveur (RF 54)
- **Domaines**
 - Titanopole et Zone d'origine
 - Zone de résidence¹
 - Novlangue

2. Pourquoi la Résistance ?

- **Fracture**
 - Artiste subver (RF 98)
 - Convaincu (RF 98)
 - Déracinement (AO2 8)
 - Épiphanie citoyenne (RF 98)
 - Expérience de mort imminente* (RF 101)
 - Expérience paranormale* (RF 98)
 - Guerrier dans l'âme (RF 99)
 - Incorruptible (RF 99)
 - Mafioso altruiste (RF 99)
 - Rébellion sanglante (RF 99)
 - Responsable d'expérimentations médicales (RF 100)
 - Sauvé par la Résistance (RF 101)
 - Sceptique (RF 100)
 - Secret de famille (RF 101)
 - Témoin d'un événement paranormal* (RF 100)
 - Traumatisme visuel (RF 101)
 - Victime d'expérimentations médicales* (RF 101)
 - Victime d'un événement paranormal* (RF 100)
- **Expérience paranormale***
 - Compétence : Extraire
 - Domaines : non-Émotion, non-Homme
 - Un effet Ubik
- **Témoin d'un événement paranormal***
 - Compétence : Animer
 - Domaines : non-Animal, non-Objet
 - Un effet Ubik
- **Victime d'un événement paranormal***
 - Compétence : Modeler
 - Domaines : non-Temps, non-Ideé
 - Un effet Ubik
- **Victime d'expérimentations médicales***
 - Compétence : Percevoir
 - Domaines : non-Fantôme, non-Souvenir
 - Un effet Ubik

3. Mes forces et mes faiblesses

- **Traits désavantageux** (6 maxi)
 - *Traits mentaux*
 - Altruiste (1) (RF 105)
 - Amnésie partielle (2) (RF 105)

- Amnésie totale (4) (RF 105)
 - Code moral (1-3) (RF 105)
 - Contacté par hasard (2/4) (RF 105, PR 4)
 - Impulsif (2/3) (RF 105)
 - Mortel ennemi (1/2/4/5) (RF 105)
 - Mou (2/4) (RF 105)
 - Mythomane (RF 105)
 - Pacifiste (5) (RF 105)
 - Parano (5) (RF 106)
 - Phobie (2/3/4) (RF 106)
 - Sadique (2) (RF 106)
 - Songes cauchemardesques (2) (RF 106)
 - Tête brûlée (3) (RF 106)
 - Syndrome de la Tourette (2) (RF 106)
 - Technophile (1) (RF 106)
 - Xénotechnophobe (2) (RF 106)
 - Tendance paranoïaque (1) (RF 106)
 - Tension communicative (2) (RF 106)
 - Timide (2) (RF 106)
 - *Traits physiques*
 - Aveugle (5) (RF 106)
 - Faible (2) (RF 106)
 - Fragile (2) (RF 106)
 - Frêle (2/4) (RF 106)
 - Mal entendant (2) (RF 107)
 - Mal voyant (3) (RF 107)
 - Manchot (4) (RF 107)
 - Muet (4) (RF 107)
 - Sommeil de plomb (1) (RF 107)
 - Sourd (4) (RF 107)
 - Unijambiste (4) (RF 107)
 - *Traits sociaux*
 - Défiguré (2) (RF 107)
 - Famille à charge (2-5) (RF 107)
 - Hostilité animale (2) (RF 107)
 - Mal aimé (1) (RF 107)
 - Mauvais élève (1-6) (RF 107)
 - Recherché (1-5) (RF 107)
 - Réputé mort (3/4) (RF 107)
 - **Traits avantageux** (2 + #désavantageux)
 - *Traits mentaux*
 - Calme communicatif (1) (RF 103)
 - Contacté (2/4) (RF 103, PR 4)
 - Déterminé** (3/5) (RF 103)
 - Empathe (4) (RF 103)
 - Hanté (3/5) (RF 103)
 - Inspiré (2) (RF 103)
 - Mémoire d'éléphant (2) (RF 103)
 - Nerfs d'acier (3) (RF 103)
 - Pensées claires (3) (RF 103)
 - Puits de culture (3) (RF 103)
 - Puits de science (3) (RF 103)
 - *Traits physiques*
 - Costaud (3) (RF 103)
 - Doigts de fée (3) (RF 103)
 - Endurant*** (3/5) (RF 103)
 - Goût développé (2) (RF 104)
 - Odorat développé (2) (RF 104)
 - Ouïe développée (3) (RF 104)
 - Résistant à la douleur (3) (RF 104)
 - Résistant aux toxines (2) (AG 142)
 - Solide (3) (RF 104)
 - Sommeil léger (1) (RF 104)
 - Toucher développé (1) (RF 104)
 - Vif (3) (RF 104)
 - Vigilant (5) (RF 104)
 - Vue développée (3) (RF 104)
 - *Traits sociaux*
 - Aimé (2) (RF 104)
 - Amis influents (1-8) (RF 104)
 - Charismatique (3) (RF 104)
 - Couverture (2-5) (AO1 11)
 - Influent (2/4/6/8) (RF 104)
 - Magnétisme animal (3) (RF 104)
 - Visage impénétrable (2) (RF 104)
 - *Autres avantages*
 - Équipement russe (1-3) (RF 105)
 - Prototype russe (3) (RF 105)
 - Vrai Pro (1-8) (RF 105)
- **Attributs**
 - Pas Schizoïde / Peu Schizoïde*
 - Assez Déterminé**
 - Assez Endurant***
 - *Attributs d'influence*
 - Administré
 - Corrompu
 - Violent
 - Exclu
 - 1 « Assez », 1 « Peu », 2 « Pas »
 - « Pas » interdit dans la faction d'origine

4. Mon éducation

- **Aristocrate**
 - *Compétences* : Commander, Corrompre, Interpréter, Réglementer
 - *Domaines* : Une agence, Une zone, Bonnes manières, Aristocratie
- **École de la rue**
 - *Compétences* : Survivre, Frapper, Escamoter, Se repérer

¹ Ou autre Domaine si identique au précédent.

- o *Domaines* : Portefeuille, Immeuble, Poings, Bas-fonds

• Enseignement général

- o *Compétences* : Analyser, Fouiller, Mé-moriser, Interroger
- o *Domaines* : Dossier, Un art, Un bloc ou une zone ou un milieu socioculturel, Re-coupements

• Enseignement supérieur

- o *Compétences* : Archiver/Fouiller dans les archives, Interpréter, Commander, En-seigner
- o *Domaines* : Une agence, Personnel d'agence, Un art, Dossier

- + 2 Domaines « Connaissance » ou « Ancilangue »

5. Mon ancienne occupation

• Agent

- o *Agent de contribution culturelle* (AG 139)
 - *Compétences* : Amadouer, Déceler, Mé-moriser
 - *Aptitudes opt.* : Créer, Interpréter, Apprivoiser, Dévoier, Falsifier, Voltiger
 - *Domaines opt.* : Un type d'art, Mani-festation, Œuvre
- o *Agent de gestion* (RF 118)
 - *Compétences* : Analyser, Falsifier, Négocier
 - *Aptitudes opt.* : Archiver/Fouiller dans les archives, Réglementer, Mémori-ser
 - *Domaines opt.* : Comptes bancaires, Crédit, Une agence, Note interne
- o *Agent de la réduction des menaces pa-ranormales* (AG 138)
 - *Compétences* : Réaliser, Bricoler, Ex-périmenter
 - *Aptitudes opt.* : Activer, Réparer, Analyser, Tirer, Détecter, Bidouiller, Réactiver
 - *Domaines opt.* : Paranormal, Ultra-technologie, Positronneur désintégrant, Effet Ubik, UAA, Médium
 - *Allégeance* : Administré +1
- o *Agent de médiation* (RF 118)
 - *Compétences* : Créer, Réglementer, Mé-moriser

- *Aptitudes opt.* : Analyser, Falsifier, Archiver/Fouiller dans les archives, Amadouer
- *Domaines opt.* : Personnel d'une agence, Radio, Presse, Une agence
- o *Agent de protection des Étrangers* (AG 143)
 - *Compétences* : Tirer, Frapper, détec-ter
 - *Aptitudes opt.* : Analyser, Activer, Viser, Se dépasser, Impressionner
 - *Domaines opt.* : Objet Étranger, Base/laboratoire, Combat, Agence des Étrangers
- o *Agent de sécurité des Communications photofluidiques* (AG 140)
 - *Compétences* : Tirer, Frapper, Maîtriser
 - *Aptitudes opt.* : Alerter, Déceler, Analyser, Filer, Traquer
 - *Domaines opt.* : Armes contondantes, Gros calibre, Colt .45, Une titanopole, Personnel des Communications photo-fluidiques
- o *Agent de surveillance de l'Enseignement* (AG 141)
 - *Compétences* : Surveiller, Analyser, Mé-moriser
 - *Aptitudes opt.* : Interroger, Filer, Ba-ratiner, Se renseigner, Crypter/Décrypter
 - *Domaines opt.* : Enseignants, Pro-gramme, Une titanopole, Sacoche, QCM, Salle d'examen
- o *Agent d'intervention urbaine de dernier recours/Commando psychiatrique* (AG 138)
 - *Compétences* : Filer, Surveiller, Tirer
 - *Aptitudes opt.* : Analyser, Maîtriser, Traquer, Activer, Torturer
 - *Domaines opt.* : Schizoïde, Seringue, Électrochocs, Effet Ubik, Paranormal, Ultrapilule
- o *Agent d'orientation et de réorientation* (AG 141)
 - *Compétences* : Déceler, Analyser, Archiver/Fouiller dans les archives
 - *Aptitudes opt.* : Corrompre, Alerter, Mé-moriser, Baratiner, Se renseigner
 - *Domaines opt.* : Dossier, Une titano-pole, Compétence/capacité, Agence de la Paix, Agence des Étrangers
 - *Allégeance* : Administré +1
- o *Agent du Concours* (AG 141)
 - *Compétences* : Surveiller, Mé-moriser, Enseigner

- *Aptitudes opt.* : Créer, Réglementer, Crypter/Décrypter
- *Domaines opt.* : Une discipline, Un sujet, Europole
- *Allégeance* : Administré +1
- o *Agent d'urbanité* (AG 139)
 - *Compétences* : Enseigner, Impres-sionner, Mé-moriser
 - *Aptitudes opt.* : Amadouer, Apprivoi-ser, Séduire, Se faufiler, Déceler, Analy-ser
 - *Domaines opt.* : Bonnes manières, Beau sourire, Gotta, Une titanopole
- o *Agent UOI* (AG 136)
 - *Compétences* : Détecter, Tirer, Maî-triser
 - *Aptitudes opt.* : Analyser, Impres-sionner, Alerter, Ratisser, Se dépasser
 - *Domaines opt.* : Arme automatique, Couloir, Porte, Tactique d'intervention
- o *Agent UPI* (AG 136)
 - *Compétences* : Frapper, Maîtriser, Impressionner
 - *Aptitudes opt.* : Lancer, Esquiver, Se dépasser, Faire cracher, Cogner
 - *Domaines opt.* : Arme contondante, Bouclier, Foule, Règlement, Corps à corps, Manifestation
- o *Artiste officiel* (RF 118)
 - *Compétences* : Réaliser, Réglementer, Corrompre
 - *Aptitudes opt.* : Dévoier, Enseigner, Interpréter, Censurer
 - *Domaines opt.* : Un type d'art, Objet d'art
- o *Astronaute* (AG 136)
 - *Compétences* : Tirer, Analyser, Conduire
 - *Aptitudes opt.* : Voltiger, Piloter au-togire, Bidouiller, Bricoler, Réparer
 - *Domaines opt.* : Pax S, Combat, Zéro G, Combinaison spatiale, Arme automa-tique, Arme lourde
 - *Allégeance* : Administré +1
- o *Badem* (AG 140)
 - *Compétences* : Bricoler, Se dépasser, Frapper
 - *Aptitudes opt.* : Éparpiller, Bidouiller, Réparer, Conduire, Désamorcer
 - *Domaines opt.* : Dynamite, Engins de construction, Fibro-béton, Conglo-

- o *amiante, Caisse à outils, Arme conton-dante*
- o *Chercheur* (RF 118)
 - *Compétences* : Activer, Bricoler, Ré-parer
 - *Aptitudes opt.* : Apprivoiser, Ense-igner, Soigner, Réactiver
 - *Domaines opt.* : Un domaine, Une agence, Maladie, Un objet Étrange, Schizoïdes
 - *Allégeance* : Administré +1
- o *Chercheur des Étrangers* (AG 143)
 - *Compétences* : Expérimenter, Réali-ser, Activer
 - *Aptitudes opt.* : Analyser, Bricoler, Réparer, Réactiver, Bidouiller, Théoriser
 - *Domaines opt.* : Objet Étranger, Mo-dèle d'objet Étranger, Ultratechnologie, Spécialité d'ultratechnologie, Base/laboratoire
 - *Allégeance* : Administré +1
- o *Chercheur en psychopathologie* (AG 138)
 - *Compétences* : Analyser, Déceler, Expérimenter
 - *Aptitudes opt.* : Mé-moriser, Soigner, Théoriser, Amadouer, Enseigner, Appri-voiser
 - *Domaines opt.* : Psychologie, Égaré, Schizoïde, Agence de l'Hygiène Men-tale, Lobotomie, Médicament, Psycho-trope, Effet Ubik
 - *Allégeance* : Administré +1
- o *Cobaye* (AG 142)
 - *Compétences* : Survivre, Détecter, Dissimuler
 - *Aptitudes opt.* : Escamoter, Frauder, Fuir, Receler
 - *Domaines opt.* : Drogue, Agence de la Pharmachimie, Symptôme, Maladies, Hôpitaux
 - *Trait avantageux* : Résistant aux toxines²
- o *Conseiller/Psychologue/Enseignant de l'Hygiène Mentale* (AG 138)
 - *Compétences* : Apprivoiser, Déceler, Analyser
 - *Aptitudes opt.* : Baratiner, Amadouer, Alerter, Enseigner, Crypter/Décrypter, Critiquer

² Sous réserve d'approbation par le MJ.

- Domaines opt. : Criminologie, Schizoïde, Subver, Élève, Tueur en série, Agence de l'Hygiène Mentale, Ouïe
- *Contrôleur de la Technologie Étrangère* (AG 142)
 - Compétences : Détecter, Alerter, Frapper
 - Aptitudes opt. : Fouiller, Mémoriser, Tirer, Activer, Frauder, Corrompre
 - Domaines opt. : Règlement, Objet Étranger, Gadget russe
 - Allégeance : Administré +1
- *Directeur de Bureau* (RF 118)
 - Compétences : Commander, Réglementer, Impressionner
 - Aptitudes opt. : Activer, Alerter, Planifier, Corrompre, Commanditer
 - Domaines opt. : Une agence, Personnel d'une agence, Un objet Étrange, Sécurité
 - Allégeance : Administré +2
- *Enquêteur* (RF 118)
 - Compétences : Détecter, Filer, Analyser
 - Aptitudes opt. : Fouiller, Fuir, Se faufileur, Surveiller, Tirer, Traquer
 - Domaines opt. : Vue, Ouïe, Foule, Appartement, Recoupements, Pistolet
 - Allégeance : Administré +1
- *Enquêteur de satisfaction* (RF 119)
 - Compétences : Amadouer, Analyser, Interroger
 - Aptitudes opt. : Conduire, Négocier, Se repérer, Séduire
 - Domaines opt. : Automobile, Besoins, Contrat, Une titanopole, Flatterie
- *Enquêteur du BIG* (AG 138)
 - Compétences : Détecter, Filer, Analyser
 - Aptitudes opt. : Fouiller, Fuir, Se faufileur, Surveiller, Tirer, Traquer
 - Domaines opt. : Vue, Ouïe, Schizoïde, Effet Ubik, Paranormal, Pistolet
 - Allégeance : Administré +1
- *Enseignant* (AG 141)
 - Compétences : Enseigner, Analyser, Mémoriser
 - Aptitudes opt. : Surveiller, Baratiner, Amadouer, Critiquer, Archiver/Fouiller dans les archives
- Domaines opt. : Règlement, Une titanopole, Dossier, Élèves, Une connaissance
- *Fusilier* (AG 136)
 - Compétences : Tirer, Lancer, Conduire
 - Aptitudes opt. : Naviguer, Se repérer, Survivre, Détecter, Réparer, Alerter
 - Domaines opt. : Pax Nav, Combat, Bateau, Arme automatique, Arme lourde
- *Infirmier de l'Enseignement* (AG 141)
 - Compétences : Soigner, Séduire, Amadouer
 - Aptitudes opt. : Maîtriser, Apprivoiser, Baratiner, Mémoriser, Se renseigner
 - Domaines opt. : Trousse de soins, Placebo, « Petit bobo », Élève, Beau sourire
- *Ingénieur/Architecte* (AG 140)
 - Compétences : Analyser, Expérimenter, Réaliser
 - Aptitudes opt. : Théoriser, Bricoler, Réparer, Activer, Détecter
 - Domaines opt. : Plans, Terra-ultratechnologie, Physique, Système métrique, Matériel de dessin industriel
 - Allégeance : Administré +1
- *Ingénieur de l'Eau/Chimiste* (AG 139)
 - Compétences : Analyser, Expérimenter, Réaliser
 - Aptitudes opt. : Théoriser, Bricoler, Réparer, Activer, Détecter
 - Domaines opt. : Laboratoire, Hydro-ultratechnologie, Chimie, Outil de paille, Circuit hydrolique
 - Allégeance : Administré +1
- *Konkretboss* (AG 140)
 - Compétences : Analyser, Corrompre, Impressionner
 - Aptitudes opt. : Commander, Se repérer, Négocier, Frapper, Détecter, Déceler
 - Domaines opt. : Plans, Malfaçons, Fibro-béton, Conglo-amiante, Mensonge
 - Allégeance : Administré +1
- *Médecin de la Pharmachimie* (RF 118)
 - Compétences : Amadouer, Soigner, Expérimenter
 - Aptitudes opt. : Autopsier, Déceler, Apprivoiser, Opérer

- Domaines opt. : Trousse de soins, Cadavre, Personnel d'une agence, Substance Étrange, Mensonge
- Allégeance : Administré +1
- *Médiateur du Bien-être* (AG 139)
 - Compétences : Réglementer, Mémoriser, Interroger
 - Aptitudes opt. : Analyser, Falsifier, Amadouer, Archiver/Fouiller dans les archives
 - Domaines opt. : Personnel d'une agence, Une agence, Règlement, Une titanopole
- *Pharmachimiste* (AG 142)
 - Compétences : Expérimenter, Analyser, Réaliser
 - Aptitudes opt. : Activer, Cultiver, Distiller, Négocier, Soigner, Mémoriser
 - Domaines opt. : Ultrabiologie, Ultrachimie, Ultramédecine, Drogue
 - Allégeance : Administré +1
- *Pilote* (AG 136)
 - Compétences : Tirer, Analyser, Conduire
 - Aptitudes opt. : Piloter un avion, Impressionner, Détecter, Se repérer
 - Domaines opt. : Pax Air, Combat, Bi-plan/Biréacteur, Avion, Arme automatique, Une science
- *Pilote de la Tank Police* (AG 136)
 - Compétences : Tirer, Bricoler, Conduire
 - Aptitudes opt. : Analyser, Réparer, Bidouiller, Viser, Détecter
 - Domaines opt. : Tank, Arme embarquée, SWAT, UAA, NSA, Trousse à outils
- *Plombier* (AG 139)
 - Compétences : Bricoler, Réparer, Détecter
 - Aptitudes opt. : Alerter, Bidouiller, Frapper, Déceler, Analyser
 - Domaines opt. : Arme contondante, Clé à molette n° 30, Tuyauterie, Caisse à outils, Vanne, Joint
- *Psychiatre/Infirmier psychiatrique* (AG 136)
 - Compétences : Tirer, Bricoler, Conduire
 - Aptitudes opt. : Analyser, Réparer, Bidouiller, Viser, Détecter
- Domaines opt. : Tank, Arme embarquée, SWAT, UAA, NSA, Trousse à outils
- Allégeance : Administré +1 (Psychiatre)
- *Récupérateur de la Technologie Étrangère* (AG 142)
 - Compétences : Tirer, Détecter, Surveiller
 - Aptitudes opt. : Filer, Fouiller, Analyser, Activer, Traquer
 - Domaines opt. : Règlement, Objet Étranger, Gadget, Arme de poing, Poubelle, Cachette
- *Réhabeq* (AG 137)
 - Compétences : Détecter, Analyser, Interroger
 - Aptitudes opt. : Amadouer, Mémoriser, Fouiller, Filer, Surveiller, Déceler, Traquer
 - Domaines opt. : Mensonge, Apparement, Recoupement, Vue
- *Réhabinf* (AG 137)
 - Compétences : Interroger, Analyser, Réglementer
 - Aptitudes opt. : Commander, Commanditer, Déceler, Archiver/Fouiller dans les archives, Alerter
 - Domaines opt. : Patient, Electrochoc, Subver, Pauv' type
 - Allégeance : Administré +1
- *Réhabsoc* (AG 137)
 - Compétences : Analyser, Réglementer, Archiver/Fouiller dans les archives
 - Aptitudes opt. : Falsifier, Baratiner, Interroger, Mémoriser, Se renseigner
 - Domaines opt. : Dossier administratif, Administré, Agence de la Réhabilitation Individuelle, Personnel de la Réhabilitation Individuelle
- *Secrétaire de gestion périphérique* (RF 118)
 - Compétences : Analyser, Archiver/Fouiller dans les archives, Corrompre
 - Aptitudes opt. : Réglementer, Séduire, Censurer
 - Domaines opt. : Une agence, Beau sourire, Personnel d'une agence, Dossier administratif
- *Soldat* (AG 136)
 - Compétences : Tirer, Se dépasser, Détecter

- Aptitudes opt. : Frapper, Se cacher, Se faufiler, Surveiller, Lancer, Survivre
- Domaines opt. : Pax Ter, Combat, Théâtre d'opérations, Arme automatique, Grenade, Arme lourde
- *Technicien/Chercheur des Communications photofluidiques* (AG 140)
 - Compétences : Bricoler, Réparer, Analyser
 - Aptitudes opt. : Bidouiller, Frapper, Activer, Réactiver, Théoriser, Réaliser
 - Domaines opt. : Photofluide, Ultra-chimie, Consoles, Armes contondantes, Caisse à outils, Personnel des Communications photofluidiques
 - Allégeance : Administré +1 (Chercheur)
- *Technicien de la Technologie Étrangère* (AG 143)
 - Compétences : Activer, Bricoler, Réparer
 - Aptitudes opt. : Bidouiller, Réactiver, Miniaturiser, Imaginer, Modulariser
 - Domaines opt. : Ultra-technologie, Objet Étranger, Agence des Étrangers, Outil ultra-technologique
- *Vendeur de la Technologie Étrangère* (AG 143)
 - Compétences : Négociateur, Amadouer, Baratiner
 - Aptitudes opt. : Receler, Détecter, Déceler, Mémoriser, Se renseigner
 - Domaines opt. : Objet Étranger, Agence de la Technologie Étrangère, Camelote, Étiquette
- **Mafioso**
 - *Agent corrompu* (RF 119)
 - Compétences : Falsifier, Réglementer, Corrompre
 - Aptitudes opt. : Corrompre, Baratiner, Impressionner, Commander, Frauder
 - Domaines opt. : Preuves, Beau sourire, Agent procureur
 - Allégeance : Corrompu +1
 - *Capo* (RF 119)
 - Compétences : Commander, Plomber, Ravaler
 - Aptitudes opt. : Interroger, Frapper, Impressionner, Torturer, Tirer
 - Domaines opt. : Mafioso, Poings, Pistolet, Menaces
 - Allégeance : Corrompu +2
 - *Commerçant « coopératif »* (RF 119)
 - Compétences : Blanchir, Falsifier, Réglementer
 - Aptitudes opt. : Négociateur, Surveiller, Racketter, Frauder
 - Domaines opt. : Commerce, Comptes, Mafioso
- *Contrebandier* (RF 119)
 - Compétences : Falsifier, Réglementer, Receler
 - Aptitudes opt. : Interpréter, Réaliser, Distiller, Tirer, Frauder
 - Domaines opt. : Alcool, Un type d'art, Commerce, Armes, Pistolet
- *Père spirituel* (RF 119)
 - Compétences : Amadouer, Soigner, Séduire
 - Aptitudes opt. : Torturer, Se faufiler, Surveiller, Tirer
 - Domaines opt. : Mafioso, Trousse de soins, Beau sourire
 - Allégeance : Corrompu +1
- *Porte flingue* (RF 119)
 - Compétences : Frapper, Impressionner, Tirer
 - Aptitudes opt. : Jouer, Ravaler, Ruiner, Interroger, Cognier
 - Domaines opt. : Poings, Pistolet, Commerce, Jeux d'argent, Automobile
- *Taupe* (RF 120)
 - Compétences : Fuir, Viser, Frapper
 - Aptitudes opt. : Dissimuler, Faire cracher, Ravaler, Tirer
 - Domaines opt. : Armes, Pistolet, Poings
 - Allégeance : Corrompu +1
- *Trafiquant d'armes* (RF 120)
 - Compétences : Négociateur, Blanchir, Receler
 - Aptitudes opt. : Tirer, Corrompre, Dissimuler, Falsifier
 - Domaines opt. : Armes, Drogue, Pistolet, Agent douanier de la paix
 - Allégeance : Corrompu +1
- **Terroriste**
 - *Assassin* (RF 120)
 - Compétences : Se faufiler, Se cacher, Frapper
 - Aptitudes opt. : Tirer, Détecter, Dissimuler, Viser

- Domaines opt. : Armes, Une arme, Portes, Gardes
- *Espion engagé* (RF 120)
 - Compétences : Alerter, Dissimuler, Se faufiler
 - Aptitudes opt. : Désamorcer, Escamoter, Mémoriser, Tirer
 - Domaines opt. : Un Père, Armes, Dossier, Une faction, Pistolet
 - Allégeance : Violent +1
- *Homme de la situation* (RF 120)
 - Compétences : Esquiver, Analyser, Tirer
 - Aptitudes opt. : Détecter, Impressionner, Se dépasser, Se cacher
 - Domaines opt. : Poings, Armes automatiques, Pistolet
- *Illuminé* (RF 120)
 - Compétences : Éparpiller, Esquiver, Tirer
 - Aptitudes opt. : Interroger, Se déguiser, Se cacher, Crocheter
 - Domaines opt. : Automobiles, Pistolet, Une agence, Porte
 - Allégeance : Violent +1
- *Infirmière messenger* (RF 120)
 - Compétences : Dissimuler, Soigner, Baratiner
 - Aptitudes opt. : Séduire, Tirer, Se faufiler, Mémoriser
 - Domaines opt. : Médicaments, Blessure, Hôpitaux
- *Recruteur* (RF 120)
 - Compétences : Impressionner, Commander, Baratiner
 - Aptitudes opt. : Blanchir, Interroger, Tirer, Analyser, Corrompre
 - Domaines opt. : Armes, Un Père, Pistolet
 - Allégeance : Violent +1
- *Transmetteur* (RF 121)
 - Compétences : Crypter/Décrypter, Créer, Falsifier
 - Aptitudes opt. : Baratiner, Réglementer, Bricoler, Détecter, Dévoier
 - Domaines opt. : Radio, Presse écrite, Cinématographe, Vue, Ouïe

- **Égaré**
 - *Artiste décadent* (RF 121)
 - Compétences : Réaliser, Interpréter, Créer
 - Aptitudes opt. : Se cacher, Survivre, Baratiner, Fuir, Crypter/Décrypter
 - Domaines opt. : Un type d'art, Un bloc, Réhabilitation individuelle
 - Allégeance : Exclu +1
 - *Chauffeur de taxi* (RF 121)
 - Compétences : Baratiner, Réparer, Conduire
 - Aptitudes opt. : Amadouer, Fuir, Bricoler, Frapper, Se repérer
 - Domaines opt. : Une agence, Vieux tacot, Une titanopole, Un bloc
 - *Conteur de rue* (RF 121)
 - Compétences : Crypter/Décrypter, Se déguiser, Baratiner
 - Aptitudes opt. : Apprivoiser, Escamoter, Frapper, Survivre, Imiter
 - Domaines opt. : Portefeuille, Animaux, Bas bloc, Une faction
 - *Indic* (RF 121)
 - Compétences : Détecter, Surveiller, Interroger
 - Aptitudes opt. : Fouiller, Frapper, Se cacher, Analyser
 - Domaines opt. : Ouïe, Vue, Appartement, Un bloc, Barre de fer, Foule
 - *Techno-réfractaire* (RF 121)
 - Compétences : Cultiver, Apprivoiser, Négociateur
 - Aptitudes opt. : Soigner, Survivre, Distiller, Enseigner
 - Domaines opt. : Légumes, Plantes médicinales, Un bloc, Animaux domestiques, Alcool
 - Allégeance : Exclu +2
 - *Transitaire* (RF 121)
 - Compétences : Bricoler, Réparer, Crocheter
 - Aptitudes opt. : Se dépasser, Piéger, Frapper, Se déguiser, Se faufiler, Bidouiller
 - Domaines opt. : Squat, Porte, Portefeuille, Appartement, Trappe, Une Titanopole
 - Allégeance : Exclu +1

6. Quelles sont mes relations ?

• Pouvoirs et devoirs

- *Agent* (RF 122)
 - Concours (AG 46)
 - Urbanisme (AG 50)
 - Communications photofluidiques (AG 53)
 - Eau (AG 57)
 - Bien-être (AG 60)
 - Paix (AG 64)
 - Réhabilitation individuelle (AG 67)
 - Hygiène mentale (AG 71)
 - Pharmachimie (AG 74)
 - Technologie étrangère (AG 78)
 - Étrangers (AG 81)
 - Agence centrale (AG 85)
- Mafioso (RF 123)
- Terroriste (RF 124)
- Égaré (RF 125)

• Contacts (un dans la faction, un autre dans une faction au moins notée « Peu »)

- *Agents*
 - Stephen Ameillosky (RF 128) : Réactiver ; Assez Administré, Pas Corrompu, Pas Violent, Peu Exclu
 - La Bête (AO2 15) : Commanditer le détournement d'un train ; Peu Administré, Peu Corrompu, Peu Violent, Peu Exclu
 - Liza van den Broeck (AO1 15) : Dévoier Journaux ; Assez Administrée, Pas Corrompue, Pas Violente, Peu Exclue
 - François Bruidek (ML1 14) : Vidanger ; Peu Administré, Peu Corrompu, Pas Violent, Peu Exclu
 - Albert « Al » Bundy (ML2 15) : Improviser ; Peu Administré, Pas Corrompu, Pas Violent, Pas Exclu
 - Nathaniel Curtis (E1 15) : Blanchir ; Assez Administré, Peu Corrompu, Pas Violent, Pas Exclu
 - Thomas Dustin (E2 17) : Arroser ; Très Administré, Corrompu, Pas Violent, Pas Exclu
 - Dragana Engels (ML1 13) : Casser ; Administrée, Pas Corrompue, Pas Violente, Pas Exclue
 - Valentine Galleron (RF 128) : Camper ; Assez Administrée, Pas Corrompue, Peu Violente, Pas Exclue

- Oliver Gatekeeper (RF 128) : Traquer ; Peu Administré, Pas Corrompu, Pas Violent, Assez Exclu
- Adriano Glickas (C1 14) : Opérer ; Assez Administré, Pas Corrompu, Peu Violent, Pas Exclu
- Jack Goingtown (C2 13) : Donner la chasse ; Administré, Pas Corrompu, Assez Violent, Pas Exclu
- Jonathan Hulfer (PR 25) : Commanditer ; Assez Administré, Pas Corrompu, Peu Violent, Pas Exclu
- Alexander « Xander » Jenkins (ML2 16) : Contourner ; Administré, Pas Corrompu, Pas Violent, Peu Exclu
- Ernest Jugulov (C1 14) : Camper ; Assez Administré, Pas Corrompu, Peu Violent, Pas Exclu
- Benoît Khorbier (E2 17) : Commanditer ; Administré, Pas Corrompu, Pas Violent, Peu Exclu
- Meilleur (C1 13) : Nettoyer ; Assez Administré, Pas Corrompu, Peu Violent, Pas Exclu
- Conrad Milleston (C2 13) : Bidouiller ; Assez Administré, Peu Corrompu, Pas Violent, Pas Exclu
- Hank Morales (ML1 14) : Traquer ; Administré, Corrompu, Violent, Exclu
- Serena Murdock (E2 17) : Se renseigner ; Assez Administrée, Peu Corrompue, Pas Violente, Pas Exclue
- #O# (AO1 15) : Planifier ; Très Administrée, Pas Corrompue, Peu Violente, Pas Exclue
- Ojio Okodo (C2 14) : Réactiver ; Très Administré, Pas Corrompu, Pas Violent, Peu Exclu
- Professeur Madayam Sundapathi (AO1 15) : Réactiver ; Administré, Pas Corrompu, Pas Violent, Pas Exclu
- Max Z. Tyrell (AO1 15) : Censurer Journaux ; Administré, Pas Corrompu, Pas Violent, Pas Exclu
- René Valentine (C1 15) : Censurer ; Assez Administré, Pas Corrompu, Pas Violent, Peu Exclu

- Albert Wagner (ML1 13) : Dévoier ; Assez Administré, Peu Corrompu, Pas Violent, Pas Exclu
- Robert Wesson (RF 128) : Commanditer ; Très Administré, Pas Corrompu, Pas Violent, Peu Exclu
- *Mafiosi*
 - Enzo Balanchini (C1 14) : Bidouiller ; Pas Administré, Assez Corrompu, Peu Violent, Pas Exclu
 - Antoine Duchemin (RF 129) : Ruiner ; Peu Administré, Assez Corrompu, Pas Violent, Pas Exclu
 - Fabricio Elbaz (ML2 17) : S'informer ; Peu Administré, Assez Corrompu, Pas Violent, Pas Exclu
 - Fluggy les-bons-tuyaux (RF 129) : Se renseigner ; Peu Administré, Assez Corrompu, Pas Violent, Pas Exclu
 - Billy Hong (RF 129) : Plomber ; Pas Administré, Assez Corrompu, Peu Violent, Pas Exclu
 - Léon Mault (E1 14) : Piloter un hypertruck ; Assez Administré, Peu Corrompu, Pas Violent, Pas Exclu
 - Jed Nikitas (C1 13) : Poignarder ; Pas Administré, Corrompu, Assez Violent, Peu Exclu
 - Pauli (ML2 16) : Ruiner ; Pas Administré, Assez Corrompu, Pas Violent, Pas Exclu
 - Daniel Ramaharobandro (ML1 15, E1 15) : Blanchir ; Peu Administré, Assez Corrompu, Pas Violent, Peu Exclu
 - Kentaro Rosenthal (ML1 14) : Ravaler ; Pas Administré, Assez Corrompu, Peu Violent, Pas Exclu
 - Donatello Santini (ML1 14) : Arroser ; Assez Administré, Corrompu, Peu Violent, Pas Exclu
 - Victorio Scarpulazzi (RF 129) : Venter ; Pas Administré, Assez Corrompu, Peu Violent, Pas Exclu
 - Pat « Transformeur » Zmak (ML2 16) : Opérer ; Pas Administré, Assez Corrompu, Peu Violent, Pas Exclu

- *Terroristes*
 - Amane (PR 39) : Planifier ; Pas Administrée, Pas Corrompue, Peu Violente, Peu Exclue
 - Andria B. Baraccus (RF 130) : Bidouiller ; Peu Administré, Pas Corrompu, Assez Violent, Pas Exclu
 - Lieutenant Connor (PR 32) : Camper, Naviguer ; Pas Administré, Peu Corrompu, Assez Violent, Pas Exclu
 - Crotte de Chacal (C1 14) : Piloter un hélicoptère ; Pas Administré, Peu Corrompu, Assez Violent, Pas Exclu
 - Vincent Julienne (ML1 15) : Sauter en parachute ; Administré, Peu Corrompu, Peu Violent, Pas Exclu
 - Asuka « 1S » Leung (ML2 17) : Camper ; Pas Administrée, Assez Corrompue, Assez Violente, Peu Exclue
 - Lady MacGillis (PR 32) : Planifier ; Assez Administrée, Pas Corrompue, Peu Violente, Pas Exclue
 - Hector M. Murdock (RF 130) : Piloter un avion ; Pas Administré, Pas Corrompu, Assez Violent, Peu Exclu
 - Arthur T. Peck (RF 130) : Blanchir ; Peu Administré, Pas Corrompu, Assez Violent, Pas Exclu
 - Herr Doktor Professor Douglas Schmitt (PR 33) : Bidouiller ; Pas Administré, Assez Corrompu, Peu Violent, Pas Exclu
 - John Smith (RF 130) : Planifier ; Pas Administré, Peu Corrompu, Assez Violent, Pas Exclu
- *Égarés*
 - Doc (ML2 17) : Réactiver ; Pas Administré, Peu Corrompu, Pas Violent, Très Exclu
 - Justin Giberon (RF 131) : Opérer ; Peu Administré, Pas Corrompu, Pas Violent, Assez Exclu
 - Bill Lee (AO2 14) : Traquer un agent interzonien ; Pas Administré, Pas Corrompu, Peu Violent, Assez Exclu
 - Yip Man (E2 17) : Opérer ; Pas Administré, Peu Corrompu, Pas Violent, Exclu

- Akozawa Miratoki (RF 131) : Dévoyer ; Pas Administré, Peu Corrompu, Pas Violent, Assez Exclu
- Le Mur (E1 15) : Commanditer une livraison de technologie russe ; Pas Administré, Corrompu, Pas Violent, Très Exclu
- Jésus Paumay (C1 14) : Réactiver ; Peu Administré, Pas Corrompu, Pas Violent, Assez Exclu
- El Presidente (ML2 17) : Piloter un avion ; Pas Administré, Peu Corrompu, Pas Violent, Peu Exclu
- Antoine de Saint Exupéry (C2 15) : Piloter un avion ; Peu Administré, Pas Corrompu, Pas Violent, Assez Exclu
- Plagio Seberensky (RF 131) : Imiter ; Assez Administré, Pas Corrompu, Pas Violent, Peu Exclu
- Oncle Théo (PR 45) : Se renseigner ; Peu Administré, Peu Corrompu, Pas Violent, Assez Exclu
- M. Victor (ML1 15) : Se renseigner ; Pas Administré, Peu Corrompu, Pas Violent, Exclu
- Oumbassa Wang (RF 131) : Voler ; Pas Administrée, Peu Corrompu, Pas Violente, Assez Exclue
- *Autres*
 - Achmet ibn Fayçal (AO1 16) : Piloter un avion ; Pas Administré, Peu Corrompu, Pas Violent, Assez Exclu
 - John Hong (C2 14) : Se renseigner ; Peu Administré, Corrompu, Violent, Assez Exclu
 - Jennifer et Hakima (C2 14) : Détendre ; Administrées, Corrompues, Violentes, Exclues
 - Madamicella (AO2 15) : Enseigner Lire sur les lèvres et Langage des signes ; Pas Administrée, Pas Corrompue, Pas Violente, Pas Exclue
 - Maria Mosgovoï (ML1 15) : Miniaturiser ; n/a
 - Sita (E1 15) : Imiter et Traquer ; Administrée, Corrompue, Violente, Exclue
 - Skandia Struena (C2 14) : Maquiller ; Pas Administrée, Corrompue, Violente, Pas Exclue

- Le Tailleur (AO2 15) : Réaliser un complet brouillé ; Peu Administré, Pas Corrompu, Pas Violent, Peu Exclu
- Telj (AO2 14) : Se renseigner / Morts ; Pas Administré, Pas Corrompu, Pas Violent, Pas Exclu
- Wang Weng Tien (AO1 16) : Voler ; Peu Administré, Assez Corrompu, Pas Violent, Peu Exclu

7. Quel est mon matos ?

• Richesse

- *TUS* : aussi Fortuné qu'Administré
- *Second marché* : aussi Fortuné que Corrompu
- *Points de Grisbi* : Pas Exclu = 0, Peu/Assez Exclu = 1, Exclu/Très Exclu = 2

• Équipement

- *Cher*
 - Pas Cher : arme blanche, vélo, chambre d'hôtel minable pour une nuit
 - Peu Cher : boîte de cartouches, abonnement mensuel aux transports en commun d'un secteur, loyer d'un studio correct
 - Assez Cher : arme à feu de poing ou de chasse, abonnement annuel aux transports en commun d'une titanopole, loyer d'un trois-pièces confortable
 - Cher : arme de guerre, voiture, studio
 - Très Cher : bombe ou missile, autogire, petit avion, maison de bonne taille
- *Illégal*
 - Pas Illégal : voiture, four, réfrigérateur...
 - Peu Illégal : armes blanches, armes blanches non létales, matériel d'accès restreint (produits chimiques rares, drogues légères)
 - Assez Illégal : armes légères (pistolets), matériel pouvant être utilisé de manière illicite (outils de crochetage, clé de cryptage, drogues dures)
 - Illégal³ : armes de guerre (fusils, armes d'assaut, grenades), matériel illicite

³ Objets ne pouvant être acquis qu'avec l'accord du MJ.

(micro-espion, faux billets, fortes quantités de drogue)

- Très Illégal³ : armes de destruction massive (bombe, canon, char), matériel nettement illicite (station d'écoute, presse à imprimer et planche à billets, laboratoire capable de synthétiser de la drogue)

8. Quels sont mes hobbies ?

• Aptitudes : 10 points d'expérience

Aptitude	Occupation / Générale	Faction	Autres factions
Compétence	1	2	3
Manœuvre	1	1	2
Domaine	½ / 1	—	—
Effet Ubik	1	—	—

Non-A : Aptitudes liées à la Fracture ⇒ occupation

Aptitudes non liées à la Fracture ⇒ faction

• Compétences

	G	A	E	M	T	//	Réf.
Activer		•					RF 108
Alerter		•					RF 108
Amadouer		•					RF 108
Analyser		•		•	•		RF 108
Apprivoiser			•				RF 109
Archiver/Fouiller...		•			•		RF 109
Autopsier		•					RF 109
Baratiner		•	•	•	•		RF 109
Bricoler	•						RF 110
Commander		•		•	•		RF 110
Conduire	•						RF 110
Corrompre		•		•			RF 110
Créer	•					•	RF 110
Critiquer			•				RF 110
Crocheter			•	•			RF 110
Crypter/Décrypter	•					•	RF 110
Cultiver			•			•	RF 110
Déceler	•						RF 110
Désamorcer					•		RF 110
Désarmer					•		RF 110
Détecter	•						RF 110
Dissimuler	•						RF 110
Distiller			•		•		RF 111
Enseigner		•					RF 111
Éparpiller					•		RF 111
Escamoter			•	•			RF 111
Esquiver			•				RF 111
Expérimenter	•					•	RF 111

	G	A	E	M	T	//	Réf.
Faire cracher		•		•	•		RF 111
Falsifier		•	•	•			RF 111
Filer		•					RF 111
Fouiller	•						RF 111
Frapper			•	•	•		RF 111
Frauder				•		•	RF 111
Fuir	•						RF 111
Imaginer		•	•	•	•	•	RF 111
Impressionner	•						RF 112
Interpréter		•	•				RF 112
Interroger		•					RF 112
Jouer				•			RF 112
Lancer			•	•			RF 112
Maîtriser		•	•	•	•		RF 112
Mémoriser	•						RF 112
Modulariser		•	•	•	•	•	RF 112
Négocier		•	•				RF 112
Piéger			•	•	•		RF 112
Racketter				•			RF 112
Ravaler				•			RF 112
Réaliser	•					•	RF 112
Receler				•			RF 112
Réglementer		•			•		RF 112
Réparer		•	•			•	RF 113
Se cacher			•	•			RF 113
Se dépasser	•						RF 113
Se déguiser			•	•			RF 113
Se faufiler			•	•	•		RF 113
Se repérer		•	•	•			RF 113
Séduire	•					•	RF 113
Soigner		•				•	RF 113
Surveiller		•		•	•		RF 113
Survivre			•			•	RF 113
Tirer	•						RF 113
Torturer		•		•	•		RF 113
Viser		•	•	•	•		RF 113
Voltiger	•						RF 113

• Manœuvres

	G	A	E	M	T	//	Réf.
Atroser				•	•		RF 114
Corrompre+Séduire				•	•		RF 114
Blanchir				•	•		RF 114
Frauder+Falsifier				•	•		RF 114
Bidouiller		•	•				RF 114
Bricoler+Réparer		•	•				RF 114
Camper		•			•		RF 114
Surveiller+Se cacher		•			•		RF 114
Casser		•					ML1 14
Analyser+Règlements		•					ML1 14

	G	A	E	M	T	//	Réf.
Censurer		•					RF 114
Réglementer+Corrompre							
Cogner				•	•		RF 114
Frapper+Faire cracher							
Commanditer		•					RF 114
Commander+Réglementer							
Contourner		•					ML2 16
Baratiner+Frauder							
Contrefaire				•	•		ML2 16
Bricoler+Falsifier							
Dégonfler		•		•			ML1 14
Bricoler+Pneumatique							
Détendre		•	•	•	•		C2 15
Amadou+Alcool							
Détourner		•		•			AO2 15
Frauder+Commander							
Dévoier		•	•				RF 114
Créer+Falsifier							
Donner la chasse		•		•			C2 15
Piloter un avion+Tirer							
Feinter				•	•		RF 114
Baratiner+Frapper							
Imiter				•			RF 114
Baratiner+Se déguiser							
Improviser				•			RF 114
Créer+Interpréter							
Lire sur les lèvres		•	•	•	•		AO2 5
Déceler+Lèvres							
Maquiller				•	•		RF 115
Bricoler+Falsifier							
Miniaturiser		•	•	•	•		RF 115
Imaginer+Modulariser							
Naviguer		•					RF 115
Conduire+Bateau							
Nettoyer		•					C1 22
Analyser+Détecter							
Opérer		•					RF 115
Soigner+Expérimenter							
Piloter un autogire		•	•	•	•		RF 115
Conduire+Autogires							
Piloter un avion		•	•	•	•		RF 115
Conduire+Avions							
Piloter un hélico		•	•	•	•		RF 115
Conduire+Hélicoptères							
Planifier		•					RF 115
Analyser+Commander							
Plomber				•	•		RF 115
Tirer+Viser							
Poignarder		•					C1 22
Frapper+Maîtriser							
Radiopirater		•		•			ML1 14
Bricoler+Radio							
Ratisser		•					AG 137
Alerter+Détecter							
Réactiver		•					RF 115
Activer+Réparer							

	G	A	E	M	T	//	Réf.
Relever compteurs					•		RF 115
Racketter+Prostituées							
Ruiner				•			RF 115
Impressionner+Ravaler							
Sauter		•					C1 22
Se dépasser+Voltiger							
Se renseigner				•	•		RF 116
Baratiner+Mémoriser							
Théoriser		•					AG 137
Analyser+Expérimenter							
Traquer		•					RF 116
Analyser+Filer							
Ventiler				•	•		RF 116
Tirer+Impressionner							
Vidanger		•					ML1 14
Activer+Photofluide							
Voler				•	•		RF 116
Escamoter+Crocheter							

• Domaines

- *Allure* : Chaîne en or, une coupe de cheveux, un accessoire vestimentaire...
- *Animaux* : Animaux domestiques < une espèce animale (X), Animaux sauvages < une espèce animale (X), etc.
- *Armes* : Explosifs < explosif (X), Armes tranchantes < arme tranchante (X), Armes contondantes < arme contondante (X), Armes de lancer < arme de lancer (X), Armes de poing < arme de poing (X), Gros calibre < gros calibre (X), Armes automatiques < arme automatique (X), Fusils à pompe < fusil à pompe (X), Fusils < fusil (X), Armes lourdes < arme lourde (X)
- *Connaissances* : Science (X), Art (X), Ancilangue (X), etc.
- *Factions* : Agence (X), Mafia (X), Groupe terroriste (X), Organisation d'égarés (X), Occupation (X), Mode de vie (X)...
- *Lieux* : Titanopole (X) < zone (X) < bloc (X) < rue (X), Type d'immeuble (X), Rue, Couloir, Foule, Bas-fonds, Égouts...
- *Non classés* : Lobotomie, Suicidaire, Cadavre, Effet Ubik, Maladies < maladie (X), Blessure, Corps à corps, Média (X) < un titre, Arrestation, Meurtre, Vue, Ouïe, Odorat, Goût, Toucher...
- *Objets* : Livres, Vêtements, Dossiers, Tuyauterie, Trousse de médecin < objet (X), Portes, Coffres, Grilles, Tampon, Passe, Pièce d'identité, Rapport d'autopsie,

Note interne, Argent, Portefeuille, Montre, Plan, Photo, Trappe, Boussole, Maquillage, Rasoir, Caisse à outils < outil (X), Électrodes, Télévision, Photofluide, Matériel chirurgical < instrument (X), Article de presse, Instruments de musique < instrument (X)...

- *Substances* : Nourriture < type de nourriture (X), Drogues < drogue (X), Poisons < poison (X), Médicaments < médicament (X)...
 - *Technologie Étrangère* : Objet Étranger < modèle de technologie Étrangère, Spécialité d'ultratechnologie (X)...
- ### • Compétences non-A
- Animer
 - Extraire
 - Modeler
 - Percevoir
- ### • Domaines non-A
- *Matériels actifs* : non-Homme, non-Insecte, non-Organe « vivant », non-Animal...
 - *Matériels passifs* : non-Cadavre, non-Organe « mort », non-Os, non-Objet...
 - *Immatériels actifs* : non-Fantôme, non-Gravité, non-Temps...
 - *Immatériels passifs* : non-Émotion, non-Fantasme, non-Ideée, non-Sensation, non-Mémoire, non-Rêve...
- ### • Effets Ubik
- *Modeler*
 - Désstabilisation (RF 177) : non-Émotion, non-Homme, non-Mémoire
 - Métamorphoses (RF 177) : non-Homme, non-Insecte, non-Organe
 - Opération de désinformation (RF 178) : non-Homme, non-Mémoire, non-Ideée
 - Portail organique (RF 178) : non-Espace, non-Organe, non-Objet
 - Promenade en coulisse (RF 178) : non-Homme, non-Espace, non-Objet
 - Schizologue (AO2 19) : non-Langage
 - Stase entropique (RF 178) : non-Temps, non-Homme, non-Objet
 - Tajrid de chair (AO2 28) : non-Chair, non-Visage

- Trafic d'identité (RF 178) : non-Homme, non-Ideée, non-Mémoire
 - Transformation de l'image du corps (RF 178) : non-Homme, non-Organe, non-Ideée
- ### ○ Percevoir
- Branchies de l'esprit (RF 178) : non-Émotion, non-Fantôme, non-Objet
 - Extension du domaine des sens (RF 179) : non-Insecte, non-Fantôme, non-Homme
 - Interception onirique (RF 179) : non-Homme, non-Rêve
 - Psychométrie émotionnelle (RF 179) : non-Émotion, non-Homme, non-Mémoire, non-Objet
 - Psychométrie temporelle (RF 179) : non-Émotion, non-Mémoire, non-Objet
- ### ○ Animer
- Arme scarabée (RF 179) : non-Insecte, non-Homme, non-Objet
 - Gravité à la manque (RF 179) : non-Gravité, non-Homme, non-Objet
 - Larves de vie (RF 180) : non-Homme, non-Organe, non-Temps
 - Pantin morbide (RF 180) : non-Cadavre, non-Organe, non-Os
 - Portrait d'une émotion (RF 180) : non-Émotion, non-Homme, non-Objet
 - Schizographie (RF 180) : non-Ideée, non-Émotion, non-Homme
- ### ○ Extraire
- Absorption mémorielle (RF 180) : non-Homme, non-Mémoire, non-Souvenir, non-Temps
 - Anticorps (RF 180) : non-Ideée, non-Homme, non-Objet
 - Passage à tabac (RF 180) : non-Émotion, non-Homme, non-Sensation
 - Peur d'outre tombe (RF 181) : non-Émotion, non-Homme, non-Mémoire
 - Pistolet Organique (RF 181) : non-Homme, non-Organe, non-Os
 - Suc émotionnel (RF 181) : non-Émotion, non-Homme, non-Ideée

9. Tu veux ma photo ?

- Description du Résistant



RF : RétroFutur

PR : Premières Résistances

AG : Les Agences

ML1 : Monde Libre n° 1⁴

ML2 : Monde Libre n° 2⁴

E1 : Espoir n° 1⁴

E2 : Espoir n° 2⁴

AO1 : Armée des Ombres n° 1⁴

AO2 : Armée des Ombres n° 2⁴

C1 : Combat n° 1⁴

C2 : Combat n° 2⁴

⁴ Les Dossiers de la Résistance.